

COMMODIALE

CASSETTE – on the C128 type Go 64 (return) and continue. Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow: Press PLAY on tape This program will load automatically. When loading is complete press FIRE BUTTON

DISK – Select 64 mode. Insert joystick plug into port two of your C64/128. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD"*,8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

THE GAME

RESCUE THE CAPTIVES!

You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations – you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS

The program is controlled by joystick and keyboard.

The Green Beret is moved as follows using a combination of up, down, left and right JUMP/GO UP



Fire Button - KNIFE FUNCTION

Press the SPACE BAR to activate the "SHOOT" weapon.

PLAYING RED ALERT!

Use the platforms and ladders to advance through four defence stages:

Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders who will jump, kick, shoot and bitel to stop you.

Watch your step – you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the commandant.

Rocket Launcher

Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the

STATUS AND SCORING

On screen information show current score and lives remaining at the top left of the screen

and high-score and current stage at the top right.

Any weapons that you may be carrying are graphically displayed at the top left of the screen. You begin your mission with three lives and gain bonus lives at 30,000 points and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
 Weapons can be used to destroy more than just the enemy.
- Keep moving or you may have a lot of company. Try to save weapons for the end of each stage.

GREEN BERET

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Green Beret runs on the Commodore 64 and Commodore 128 in 64

©1986 Imagine Software (1984) Limited Produced by D. C. Ward.

FIRST BLOOD PART II

THE OFFICIAL COMPUTER GAME OF THE FILM.

It's program code, graphic representation, and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. RAMBO FIRST BLOOD PART II runs on the Commodore 64/128

THE ACTION is set in the Vietnamese jungle rescue!

You are JOHN RAMBO a highly trained jungle fighter whose instructions are to gain entry to a P.O.W. (Prisoners of War), camp and photograph evidence of American war prisoners – but having found them will your conscience let you walk away?

LOADING

CASSETTE – Position the cassette in your Commodore tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. The screen message should follow; press PLAY on tape. This program will load automatically. When loading is complete follow screen instructions.

DISK – Insert joystick plug into port two of your Commodore 64. Turn on the disc drive then turn on the computer. Insert the game disk into the drive with the label facing upwards. Type: LOAD "RAMBO,"8.1. (return). The introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game requires joystick control and Rambo's movement is determined by the direction in which the joystick is pushed.

The FIRE button activates any weapon system that you are carrying and must be pressed repeatedly for operation.

The different weapons systems at your command

appear at the bottom of the screen and are selected by means of the SPACE BAR.

• KEY from MUSIC to SOUND EFFECTS. RUN/STOP KEY PAUSES and RESTARTS the

THE GAME

The game takes place in approximately 1 million sq. feet (scale) of jungle featuring the P.O.W. camp, a secret Temple and many different types

Colonel Trautman, your C.O. (Commanding Officer), has given you very precise orders...
Find the P.O.W. camp, photograph the evidence
using the automatic camera which is part of your
standard equipment and then make your way
North to the extraction point where a helicopter awaits you. You will then be automatically flown back to the safety of your base in Thailand. Your orders are specific:

"Do not engage the enemy,"
"Do not attempt to rescue."
However when you arrive at the P.O.W. camp and see your former comrade Banks, tied to a Bamboo

See your former comrade banks, fled to a bamboo Cross in the compound you know that another scenario will unfold; one in which you are the Hero! You must decide...
Ignoring your C.O. and using the knife, you cut your buddy free – now there is no turning back as you have alerted the camp guards. Taking Banks with you, you battle your way North towards the helicopter in an attempt to get transport to free all the POWs

the P.O.W.s.
Having located the chopper you must return to the camp to find the main body of prisoners—again using your knife to cut their bonds, hurry to get them aboard for by now there is a full alert and the enemy's main weapon, a powerful helicopter Gunship is sent in pursuit.

Now engage in combat with this fearsome

machine and escape with the prisoners to the safety of Thailand.

STATUS and SCORING

On screen information shows current score at the bottom of the screen and is included at the end of he game in the high score table which is fully

displayed.

An "Energy Band" shows Rambo's strength reserve and is replenished upon completion of each stage.

Bonus points are achieved by collecting weapons

hidden at strategic points.

WEAPONS SYSTEMS

Your choice of weapons is displayed at the bottom right of the screen and the comprehensive list includes KNIFE, ARROW, EXPLOSIVE ARROW, GRENADE, ROCKET LAUNCHER and

(Some of these weapons are available at the beginning, others are hidden in the terrain).

Try not to disturb or engage the enemy unnecessarily, especially on the way to the P.O.W. camp. (i.e. use of loud weapons will alert enemy

Don't stand still in the camp and remember you will need your knife to cut free the solitary

Inside the helicopter you can only fire the rocket launcher (which is hidden on board). It can be very dangerous to deploy certain weapons in inappropriate circumstances. If you rescue the first solitary prisoner there is no lurning back – your are committed to becoming a Hero.

GOOD LUCK!



© 1985 Anabasis Investment N.V. All rights reserved. TM used by Ocean Software Limited under authorisation of Stephen J. Cannell Productions. Licensing Agent.

PRODUCED BY JON WOODS

The 0-92 Great Escape

rosition the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUNSTOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY On TAPE. This program will load automatically. For C128 loading type GO 44 (RETURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

THE GAME

The year is 1942, the place Germany War has broken out and you have been captured and placed in a high security RO.W. camp. Victory may be far away, so it is your duty to escape, but this will not be easy. It will take careful planning and much patience, culminating in a skilful and resourceful implementation. In the camp you are closely guarded but while you follow the daily routine you will need to slip away unnoticed to reconnotire the situation and collect tools and materials necessary for your chosen escape route. There are many avenues of escape, some difficult, all certainly dangerous and each one requiring different skills or equipment.

The camp is a small converted Castle on a promontory surrounded on three sides by cliffs and the cold North Sea. Official entry to the camp is by a narrow roard through the gatehouse and all traffic must carry papers authorising their passage. Elsewhere the camp has been closed by either fences or walls and dogs are deployed to partof the perimeter. These areas are watched by men from the observation towers and there are very few blind spots, at night powerful search lights comb the walls looking for any sign of movement.

The prisoners are housed in pre-fabricated huts within the castle ground just to the side of a quadrangle that is used for roll calls and recreational purposes. In line with the Geneva Convention the prisoners must have exercise so an area has been provided and this is conveniently situated on the inland side allowing close up inspection of the southern fences.

WITHIN THE CAMP THERE ARE FOUR MAIN

1. THE COMMANDANT

This daunting figure controls the camp, it is he who chooses the number of soldiers to place on particular patrols and the observation positions At the beginning of the game security is fairly lax but the more times the player is caught out of bounds the more secure the camp will become. The Commandant is the least predictable of the bescurer to look he often inspects his guards to see if they are in the correct place source to look in forten inspects his guards to see if they are in the correct place source place and it is possible to bump into him almost anywhere in the camp. It is a good

2. THE GERMAN GUARDS

3. FELLOW PRISONERS fellows have been in the camp for a long time, at first they bout escaping but a long series of failures have crushed thei

were enthusiastic about escaping of us a long series of railures nave crusned inter-morale.

They now seem happy to bide their time until the end of the war. However some of the men retain a bit of spirit and can be bribed or persuaded to create a diversion allowing you to disappear unnoticed.

Their life is ordered by alarm bells, these tell them when to get up and when to go to roll-call, when to eat and when to exercise. An analysis of this routine will enable you to estimate at what time your escape will be noticed and the alarm bells start ringing!

bells start ringing!

4. THE ESCAPE — "OUR HERO"

You control him by Joystick or keyboard putting in several patterns of behaviour. If you are in bounds is, the morale indicator is green you will follow the routine like any other prisoner and this sullow the color of the prisoner and the sullow the color of the prisoner and the sullow the other characters around manually, you will only diverge from this path by taking over the controls, but if you wander too far out of bounds the morale indicator will turn red; now you are liable to arrest and have total control. You can droplylick up objects (press fire and joystick down/up) that you find in the camp but you can only carry two objects at any one time. When you have discovered places that are infrequently searched or unlikely to be discovered by the security forces you may leave a cache of useful objects there. Any objects that are found however by the Guards or Commandant, or that you are carrying when captured will be confiscated immediately.

If you are spotted while on an escape you will have two choices, either to make

SCREEN DISPLAY DIAGRAM



THE ALARM BELLS The alarm bell has two functions, when it sounds in a short burst it denotes the commencement of meals, roll-calls etc and a message will appear at the bottom of the screen with the relevant information. When a potential escapee is discovered out of bounds the alarm bell will ring continuously and this is the signal to the guards that an escape is in progress.

NEWS BULLETIN

CONTROLS

JOYSTICK

CREDITS
Produced by D. C. Ward.
© 1986 Ocean Software Limited.
Design Copyright Denton Designs 1986

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUNISTOP key simultaneously. The screen message should follow press PLAY on TAPE. This program will load

CONTROLS ram is controlled by joystick and keyboard.

CLIMB/BANK LEFT CLIMB/BANK RIGHT BANK LEFT BANK RIGHT DIVE/BANK LEFT DIVE/BANK RIGHT

STATUS AND SCORING DISPLAY SCREEN

Each level comprises of 3 aircraft which has to be destroyed. Points are awarded on the number of aircraft shot down.

GAMEPLAY

WEAPON SELECTION

There are 3 weapon types which are selected in weapon mode. This is denote on screen by a variation in the shape of the sights on the main display and the relevant icon is highlighted on the console.

Cross Hair — Machine Gun/Cannon Square Sight — Side winder missile

No Sight — Flare mode

This can be operated when the enemy aircraft is in your sight — 25 direct hits are required to down it. A hit is denoted by a border flash and visual reference on the damage indicator. Heat levels of the weapon are displayed on the control

SIDE WINDER MISSILES
To fire a missile it is necessary to fix the opponent directly on your sight for 3 seconds which enables the heat seaking element to "Lock-On" to the aircraft; However one direct hit is fatal!

FLARES
The flare is used as a decoy and is your only defence to the side winders, they must be used skilfully and with precision timing or the effect will be lost. The flare must be launched so that the enemy missile 'thinks' the ultra high-heat magnesium flare is the jet exhaust, this way you can escape the deadly shot. Missiles can also be out manoeuvered by a skilful pilot (they "burn-out" after about 20 seconds) and a combination of moves and the astute use of flares should enable you to avoid destruction.

In one player mode you must engage and destroy three enemy aircraft before progressing to your next mission — pitting you against faster and more manoeverable craft. With two players you each begin with 3 aircraft and the winner is the non left flying.

HINTS AND TIPS

continuously.

2. Try to position your craft behind the enemy — this is when he is at the mos vulnerable and will find it difficult to shake you off.

3. Use the machine guns for short range and the missiles for long range

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2.5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

ATTACK INFILTRATE DESTROY It's program code and graphic representation a the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type load "*"[3] (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

R.B. You will be unable to pier part two if you have not previously gained the code number from the end of part one.

Spectrum and Amstrad are controlled by either joystick or keyboard and all keys are fully redefinable. Commodore is controlled by joystick Port 2 and the SPACE BAR.

KEYBOARD — Spectrum and Amstrad only.

You've found the barracks, but to reach the main building you must traverse beyond the watchtowers and repel all hostile attacks. The following strategy may help:

At the beginning of the screen clear the way with hand grenades, this will give you some time to get your bearings.



COMMODORE CASSETTE
This program loads separately in two parts. If you want to play the second part, you must fast forward the tape to the desired position and load it in. You will be unable, however, to play this if you have not previously gained the code number from the end of part one.

Position the cassette in your Commodor recorder with the printed side upwards and experience of the commodor recorder with the printed side upwards are commerced. Press the SHIPT Key and the RUM/STOP key simultaneously, Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically, For Cl281 loading type GO 48 (REFURN), then follow C64 instruction. When loading is complete press FIFE BUTTON to start.

COMMODORE DISK.

Select 64 mode. Turn on the disk drive insent the processor is the desired.

N.B. You will be unable to play port of the CONTROLS

DIRECTION JEEP
RIGHT ACCELERATE
LEFT DECELERATE
UP JUMP
DOWN FIRE 1 MISSILE (GROU N JEEP HELICOPTER
ACGELERATE DECELERATE
DECELERATE ACCELERATE
JUMP TAKE OFF (ASCEND)
MISSILE (GROUND)
MISSILE (GROUND)
MOMBALLE (GROUND)
M SOLDIER MOVE RIGHT MOVE LEFT JUMP JUMP/DOOR GRENADE TO GROUND)
MISSILE (GROUND AIR TO AIR MISSILE MACHINE GUNS TO AIR) → RIGHT N.B. Commodore—Fire 2 — SPACE BAR

STATUS AND SCORING

You are a member of the SOC (Special Operations Core) a crack regiment of Specialist Commandos picked for the most dangerous missions. Locked in a safe at the enemy headquarters is information . . . information so vital that the turning point of the conflict depends upon its discovery. To got to the headquarters means crossing jungles and deserts, manipulating many forms of transportation and harriessing a variety of weapons systems. Or the safe will succeed on this deadly venture of the weapons of the safe will succeed to this deadly venture.

STAGE 1
Reach the enemy helicopter base with your missile equipped jeep.
Transport lorries will try to block your way, eliminate them with ground
missiles and take out the helicopters with your air attack systems.
Parts of the bridgework may be destroyed in which case you must hop over
the damaged parts with your turbo boost (care is needed as this may affect
your missile sequencing). Once at the base your next move is to steal a
helicopter and begin your flight towards the jungle headquarters.

STAGE 2, 3, 4
These starse as all completed by helicopter across differing terraines, from

STAGE 2, 3, 4

These stages are all completed by helicopter across differing terraines, from desert to see and then on over the jungle. Avoid the fighter planes sent out to destroy you and watch out for deadly missile silos (STAGE 2), Submarines (STAGE 3), and armed look-out posts (STAGE 4). The following strategies might help:
Take off quickly before the first wave of fighters, arrive and pay attention to your altitude — flying low is dangerous but will enable you to win more points (a bonus helicopter for every 28,000). Vigilance is required to spot the helicopters (refuelling sites), if you don't land on time there is no way back and lack of fuel is fatal. A good landing gains extra points and can be achieved by centering over the airfield). When you reach the jungle heliport you will be given a code enabling you to proceed towards the barracks.

Switch off the computer and load in the final sections.

STAGE 5

Now you're on foot and the going gets really tough, negotiate the swamps and break through to the enemy barracks. Enemy guerillas lob grenades and avoiding the explosions is a must, at night watch out for eyes, they will indicate the enemy's location and grenade source.

Giant Toucans will fly low, scare them away with gunfire and duck to avoid their ferrocious beaks which can prove deadly. In the swamplands jump from island to island but remember when crouching you may not be able to spring far enough to avoid the suffocating quicksand.

0-109

ARMYMOVES DINAMIC







LE JEU

A LA RESCOUSSE DES CAPTIFS!

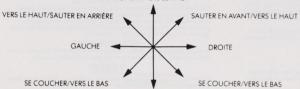
Vous êtes le Béret Vert, une machine de combat très spécialisée. Votre mission; vous infiltrer dans toutes les quatre installations de défense stratégiques de l'ennemi – vous êtes seul, contre une supériorité écrasante, avez-vous l'adresse et le nerf pour réussir?

COMMANDES

Le programme est commandé par manche à balai et par clavier.

JOYSTICK (MANCHE À BALAI)

Le Béret Vert est déplacé comm me suit en combinant haut, bas, gauche et droite. BONDIR/VERS LE HAUT



SE COUCHER/VERS LE BAS

Bouton Feu - FONCTION COUTEAU CHARGEMENT

Cassette – sur le C128 frappez GO 64 (retour) et continuez. Placez la cassette dans votre ragnétophone Commodore, le côté imprimé vers le haut, en vous assurant qu'elle est rebobinée jusqu'au début. S'assurer que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message écran doit suivre. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

Ce programme se charge automatiquement. Quand le chargement est achevé, appuyez sur le FIRE BUTTON (bouton Feu) pour commencer.

Disque Sélectionner le mode 64. Introduire la fiche du manche à balai dans la prise 2 de votre machine C24/128. Mettre l'unité de disques sous tension, introduire le programme dans l'entraînement avec le label d'information vers le haut. Frapper au clavier LOAD***,8,1 (restour). L'écran d'introduction paraîtra et le programme se



MANOEUVRES MILITAIRES

CHARGEMENT

COMMODORE CASSETTE

CE PTOGRAMME OF ANDELTE.

CE ptogramme est en deux parties qui se chargent séparément. Si vous souhaitez jouer la deuxième partie, vous devez dérouler rapidement la cassette jusqu'à l'endroit désiré et la charger. Il ne vous sera cependant pas possible de jouer cette partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie.

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprime vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément zur la touche SHITF ets ur la couche RUN-STOS suivez les instructions sur l'écra — APPUYEZ SUR PLAY SUR LE MAGNETOPHONE. Ce programme se chargera ensuite automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez Co d'4 (RETURN), puis suivez les instructions de C64, Quand le chargement est terminé, appuyez sur le BOUTON FEU pour commencer le jeu.

COMMODORE DISQUETTE

e programme est en deux parties qui se chargent séparèment. Il ne vous sera pas possible de jouer deuxième partie sans avoir auparavant obtenu le numéro de code de la fin de la première partie. Silectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme ans le lecteur, label vers le haut, tapez load "", "8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le

COMMANDES
Le jeu se joue avec un levier ou un clav clavier et toutes les touches peuvent être redéfinies



STATUT ET SCORE

Hélicoptère	250	Sous-marin	1500
Camion	500	Tour	1500
Avion	1000	Oiseau	Variable
Base de missiles	500	Hommes	Variable

Appuyez sur la SPACE BAR (barre d'espacement) pour actionner l'arme "tirer." EN JEU

ALERTE ROUGE!

Utilisez la plateforme et les échelles pour vous avancer par les guatre stades de la défense: base de missiles; port; pont et camp de prisonniers. Utilisez votre couteau pour attaquer les défenseurs qui bondiront, donneront des coups de pieds, tireront et mordront

pour vous arrêter.
Attention – vous pouvez devenir un "détecteur de mines" humain. Echappez aux balles, aux missiles et aux attaques de mortier tout le long du chemin. Recueillez vos armes en

Vos armes sont: lance-flammes, grenade, lance-fusées.
Attention! A la fin de chaque stade, vos ennemis lanceront une grande offensive en utilisant tous les moyens dont ils disposent.

ETAT ET MARQUE DES POINTS

Les informations sur l'écran indiquent le score actuel et les vies qui restent en haut à gauche de l'écran et le score élevé et le stade actuel en haut à droite.

Toute arme que vous pouvez porter est affichée graphiquement en haut à gauche de l'écran. Vous commencez votre mission avec trois vies et vous obtenez des points de prime à 30 000 points et tous les 70 000 points après cela.

CONSEILS ET TUYAUX

- Evitez les balles/missiles en vous couchant ou en bondissant.
 Les armes peuvent être utilisées pour détruire plus que l'ennemi.
 Bougez sans cesse ou vous pourriez vous trouver en nombreuse compagnie.
 Essayez de garder vos armes pour la fin de chaque stade.
 Surveillez le ciel!

Le programme code, la représentation graphique et le graphisme sont la propriété artistique de Imagine Software (1984) Limited et ne peuvent être reproduits, mis en mémoire, Ioués ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Imagine Software (1984) Limited.

Tous droits réservés dans le monde entier.

Le Bêret Vert peut se jouer sur le Commodore 64 et le Commodore 128 en mode 64.

LE BÉRET VERT

© Konami © 1986 Imagine Software (1984) Limited Produit par D. C. Ward.

Vous appartenez au SOC (Special Opérations Commandos) un régiment d'élite de Spécialiste Commandos, triés sur le volet pour accomplir les missions les plus dangereuses. Dans un coffre-fort au coeur du quartier général de l'ennemi se trouvent des renseignements renseignements d'une importance telle que leur découvertre pourrait décrider de l'issue du co-Pour atteindre le quartier général, il faudis à taverser jungles et déserts, se servir de nombreu formes de transport et utiliser différents armements.

COMMENT JOUER

Le jeu se divise en sept sections et vous devez terminer chaque section afin de pouvoir passer à la suivante, ce qui vous conduira finalement au quartier général de l'ennemi lui-même et aux précieux plans dont il vous faut déterminer l'emplacement

ous ces stades se feront en hélicoptère, survolant différents terrains du désert à la mer puis ensuite l angle. Essayez d'éviter les avions chasseurs que l'on a envoyés pour vous détruire et prenez-garde ux dangereux sus postes d'observations.

armes (STADE 4).

Les strategies suivantes pourront peut-être vous aider:

Decoilez rapidement avant que la premiere formation de chasseurs arrive et surveillez votre altitude:

- Il est dangereux de voler a faible altitude mais cela vous permettra de récolter plus de points (un helicoptere de bonus tous les 25,000).

Il vous faudra être vigilient pour réperer les héliports où vous pourrez vous ravitailler en carburant. Si vous n'atternssez pas à temps, il est impossible de revenir en arrière et une panne de carburant est faiale. Vous reussirez un bon atternssage en vous placant au-dessus du centre de la piste d'atternssage et cela vous permettra de gagarer des points supplémentaires.

Quand vous aurez atteint l'héliport de la jungle, il vous sera donne un code vous permettant de constituer verse les harammes. Quand vous aurez atteint l'héliport de la jungle, il vous sera donné un cod continuer vers les baraques. Placez l'ordinateur sur la position arrêt et charger les dernières sections.

STADE 5

Vous étes maintenant à pied et la mission devient réellement ardue, vous devez franchir les marchages et vous frayer un chemis jusqu'aux baraques de l'entemi. Les guerilleros ennemis lancent des grenades et vous frayer un chemis jusqu'aux baraques de l'entemi. Les guerilleros ennemis lancent des grenades et la hadie par la veus des perponnes le grenades. Les comments de l'entemis et l'entroit d'ou vennent les grenades. Des Toucas Ceants voleront bas essayer de les effaroucher en trant des coups de feu et bassez-vous afin d'eviter les attaques de leurs becs froces qui pourront se réveler mortelles. Dans les marcaques, sautez d'ile en île, mais souvenez-vous que lorstigue vous vous accroupsissez il peut vous être impossible de bondir suffisamment loin pour eviter les sables mouvants qui vous suffoqueront.

STADE 6

STADE 6
Vous avez enfin trouve les baraques mais pour atteindre le bâtiment principal, il vous faudra passer les tours de guet et repousser toutes les attaques ennemies. La stratégie suivante pourra peut-être vous aider.

- Au debut de l'ecran, degagez la voie a l'aide de grenades à main cela vous laissera un peu de temps pour vous repérer.

Accroupissez-vous quand vous trez et quand vous passez en dessous des fenétres et des tours de gruet. cela ameliorera vos chances de réussite et vous permettra de gagmer du terrain.

STADE 7

Enfin, le test ultime. Il vous faut parvenir au bunker ou sont cachés les plans, trouver le coffre-fort et la mission est accomplie. Voici quelques conseils qui pourront vous aider. Faites attention aux portes et cachez-vous derrière elles afin d'empécher qu'on ne les ouver. L'ennemir ne peut vous voir quand vous vous trouvez dans l'escalier, assurez-vous que la route est libre avant de vous engager. Rappelez-vous que les grenades peuvent rebondir sur les murs, étudiez leur trajectoire avec attention.

Cette operation est difficile mais indispensable, il vous faui reussir ... BONNE CHANCE

FIRST BLOOD "PARTIL

LE JEU OFFICIEL DU FILM SUR ORDINATEUR

Le code de programme, la repésentation graphique et le graphisme sont protégés par les droits d'auteur de Ocean Software Limited. Ils ne son proteges par les utilists aduleut le cocara formate Limited. Instru peuvent être reproduits, enregistres, loues ou diffusés, sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour tous pays. RAMBO FIRST BLOOD PART II se joue sur les ordinateurs Commodore 64/128.

L'ACTION se passe dans la jungle au Vietnam – Une mission de reconnaissance qui se transforme en sauvetage! Vous êtes JOHN RAMBO, un guerier bien entraine à se battre dans la jungle et dont les instructions consistent à pénétrer dans un camp de prisonniers de guerre et à prouver par des photos la présence de prisonniers américains dans ce camp – mais les ayant trouvés, est-ce que votre conscience vous laissera partir?

CHARGEMENT
CASSETTE – Placez la cassette dans votre magnétophone
Commodore, le côté imprimé onenté vers le haut, et vérifiez que la bande
est rembobinée jusqu'au début. Assurez-vous que tous les fils sont
connectés. Appuyez simultanément sur les touches SHIFT (majuscules) et
RUN/STOP (marche/arét). Le message sur l'écran devrait suivre:
appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme sera
automatiquement chargé. Une fois le chargement complété, suivez les
instructions de l'écran.
DISQUE – Insérez la prise de joystick (tige de commande) dans l'onfice
deux de votre Commodore 64. Actionnez l'entrainement de disque puis
celui de l'ordinateur. Insérez le disque de jeu dans l'entrainement, avec

celui de l'ordinateur. Insérez le disque de jeu dans l'entrainement, avec l'étiquette orientée vers le haut. Tapez: LOAD "RAMBO",8,1 (retour). L'écran d'introduction apparaîtra et le programme sera alors charge

Le jeu est commandé par joystick et le déplacement de Rambo est

déterminé par la direction dans laquelle est poussé le joystick.
Le bouton FIRE (feu') actionne l'arme que vous portez. Appuyez à plusieurs reprises pour opération.
Les différents systèmes d'armes à votre commande apparaissent au bas de l'écran et sont sélectionnés au moyen de la BARRE. D'ESPACEMENT.

TOUCHE S de MUSIQUE à EFFETS DE SON. La TOUCHE RUN/STOP arrête et redémarre l'action.

La jeu se passe dans la jungle, sur un espace couvrant 1 million de

pieds carrés environ et comprenant un temple secret et de nombreaux typés de terrains différents. Le Colonel Trautman, votre commandant vous a donné des ordres très précis.... Trouvez le camp de prisonniers de guerre, obtenez la preuve par photos de la présence des prisonniers grâce à l'appareil automatique qui fait partie de votre équipement standard, puis dirigez-vous vers le nord, au point d'origine ou un hélicoptière vous attend. De là, vous serez automatiquement ramene à votre base en Thailande. Vos ordres sont spécifiques:

"N'engagez pas le combat avec l'ennemi!"
"N'essayez pas de porter secours!"
Toutelois, lorsqu'e vous arrivez au camp de prisonniers et que vous découvrez votre ancient camarade Banks attaché à une croix en bambou,

dans le camp, vous savez qu'un autre scénario va se dérouler; un dans

dans le camp, vous savez qu un autre scenano va se derouler, un dans lequel vous serez le héros! C'est à vous de décider. Ignorant les ordres de votre commandant, vous libérez votre copain avec le couteau — in est plus possible, à présent, de faire dermi-tour car vous avez alerté les gardes du camp. Emmenant Banks avec vous, vous vous frayez un chemin en direction du nord, vers l'hélicoptère, afin d'essayer d'obtenir le transport nécessaire pour libérer tous les prisonniers

Ayant repéré l'hélicoptère, vous devez retourner au camp – utilisant à nouveáu votre couteau pour couper les liens des prisonniers, vous vous dépêchez de faire monter les hommes à bord car l'alierte générale est donnée et la principale arme de l'ennemi, un puissant hélicoptère – Gunship – est envoyé à la poursuite.

A présent, attaquez cette redoutable machine at évadez-vous avec les prisonniers vers la sécurité de la Thaïlande.

SITUATION ET MARQUE DES POINTS

Le score actuel est indiqué au bas de l'écran et il est compris à la fin du jeu dans le tableau des points marqués, qui est affiché en entier.

Une "Bande d'énergie" indique les forces en réserva de Rambo; elle est remplie dès achèvement, à chaque phase.

On obtient des points en prime en ramassant des armes cachées aux points stratégiques.

SYSTEMS D'ARMES

Le choix de vos armes est affiché à droite, au bas de l'ecran. La liste complète comprent COUTEAU, FLECHE, FLECHE EXPLOSIVE, GRENADE, LANCE-FUSEES et MITRAULETTE.

(Certaines de ces armes sont disponibles au début du jeu, les autres

sont dissimulées dans le terrain).

CONSEILS

Essayez de ne pas déranger l'ennemi ni d'engager le combat inutilement en particulier l'orsque vous faites route vers le camp. (L'usage d'armes à feu alertera l'ennemi).

Ne restez pas immobile dans le camp et n'ouliez pas que vous aurez

besoin de votre couteau pour libérer le prisonnier solitaire.

A l'inténeur de l'helicoptère, vous pouvez uniquement utiliser le lance-fusées (qui est caché à bord).

Il peut être très dangereux de déployer certaines armes dans des

circonstances qui ne s'y prêtent pas. Si vous libérez le premier prisonnier solitaire, il n'est plus possible de

faire demi-tour – vous êtes engagé à devenir un Héros! **BONNE CHANCE!**



Tous droits réservés. Marque déposée utilisée par Ocean Software Limited sous autorisation de Stephen J. Connell Production Licensing Agent. PRODUIT PAR JON WOODS.

The Great Escape

CHARGEMENT

LE JEU

SITUATION GEOGRAPHIQUE DU CAMP ET VOIES D'EVASION POSSIBLES.

A L'INTEIEUR DU CAP: QUATRE TYPES DE **PERSONNAGES**

FENETRE DU JEU

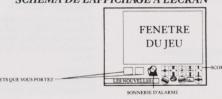
1. LE COMMANDANT

2. LES GARDES ALLEMANDS

3. LES COMPAGNONS PRISONNIERS

4. L'EVASION — "NOTRE HEROS"

SCHEMA DE L'AFFICHAGE A L'ECRAN



MORAL

LES SONNERIES D'ALARME

LES NOUVELLES

LE SCORE

COMMANDES

LEVIER REPRISE — ABANDON DU JEU MARCHE/ARRET — PAUSE

CREDITS
Produced by D. C. Ward.
© 1986 Ocean Software Limited.

TOP GUN

Son code informatique, sa représentation graphique et sa conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrité de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Le programme passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128. Top Gun vous met aux commandes d'un bombardier Tomcat F14.Des représentations graphiques en trois dimensions et l'affichage à l'écran divisé en deux permettent à un ou duex joueurs de s'affronter ou de jouer contre l'ordinateur. Votre armement dans cette guerre sans merci consiste en des missaies guidés par infrarouge et des canons de Zomm à tir rapide. Affi de devenir l'as de sa s, vous devez faire jouer de nombreuses qualités telles que réflexes, souplesse et précision dans vos manoeuvres.Les indomitables du Top Gun entrent dans la zone

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore coté imprimé vers le haut et assurez-vous qu'elle est complétement rembobimée. Vérifiez que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Un message devrait apparaître sur l'écran, appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128 tapez GO 64 (RETURN), puis suivre les instructions du C64. Quand le chargement est effectué, appuyez sur le button FIRE pour commencer.

Selectionnez la fonction 64. Insérez la prise du levier au port 2 de votre C64/128. Mettre l'unité de lecture de disque sur la position marche, placez le programme dans l'unité de lecture, étiquette vers le haut. Tapez load "","8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

evier ou un clavier.
levier au port 1.
joueur 1 levier port 1.
joueur 2 levier port 2.

LEVIER Joueur 1 et Joueur 2 REMONTEE REMONTEE/VIRAGE A GAUCHE
VIRAGE A GAUCHE

DESCENTE EN PIQUE/VIRAGE A GAUCHE

DESCENTE EN PIQUE/VIRAGE A DROITE

DESCENTE EN PIQUE/VIRAGE A DROITE

DESCENTE EN PIQUE **COMMANDES SUPPLEMENTAIRES POUR LE CLAVIER**

JOUEUR 2

- VITESSE AUGMENTEE

- VITESSE DIMINUEE

- CHOIX DE L'ARME JUUCUN I
RUN/STOP - VITESSE AUGMENTEE
TOUCHE COMMODORE - VITESSE DIMINUEE
Q - CHOIX DE L'ARME

LE JEU

SELECTION DE L'ARME

rous vous trouvez en fonction arme, vous pouvez sélectionner trois types d'armes. Cela est indiqué à l'écran changement de la forme des voyants apparaissant sur l'affichage principal et l'icône correspondant s'éclaire

Carré – Missile "Side-winder" Pas de voyant – Fonction parasites La lecture du radar indique la position relative de l'appareil de votre ennemi et la flèche indicatrice montre s'il se

MITRAILLETTE/CANON

trouve au- dessus ou en-dessous de vous. L'affichage du radar devient rouge clignotant quand un missile ennemi a été lancé.

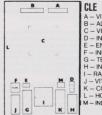
Cette arme peut être utilisée quand l'ennemi est en vue — pour abattre vous devez tirer 25 coups directs. Un coup est indique par un brod clignotant et par une référence visuelle sur l'indicateur de dégâts. Les niveaux de chaleur de l'arme sont affichés sur le tableau de contrôle.

MISSILES "SIDE-WINDER"

ancer un missile, vous devez viser directement l'adversaire dans votre voyant pendant 3 secondes ce qui ettra à l'élément à infrarouges de "s'accrocher" à l'appareil. Attention, un coup direct est fatal.

Les parasties sont utilisés comme àppat et ils constituent votre seule défense contre les missiles "side-winder,"
vous devz les utiliser avec dexterité et exactement au bon moment ou bien leur effet sera nul. Les parasties doivent
être lancés de façon à tromper le missile ennemi en lui faisant "penser" que les parasties de magnésium hautement
calorifère constituent les gaz d'échappement de l'avion, ainsi vous pourrez échapper au coup mortet.
Un pilote habile peut aussi éviter les missiles (ils se détruisent après 20 secondes); une combinaison de
mouvements et l'utilisation astucieuse des parasties devraient permettre d'éviter la destruction de votre appareil.
A la fonction 1-joueur, vous devez affronter et détruire trois avions ennemis avant de pouvoir passer à la mission
suivante — où vous vous mesurerez à des appareils plus rapides et plus facilies à manoeuvrer. Dans un jeu à deux
joueurs, vous commencez chacun avec trois appareils et le gagnant est celui qui reste en l'air le dernier.
Vous allez entrer dans la Zone Dangereuse. Bonne chance!

PROGRESSION et SCORE ECRAN D'AFFICHAGE



CLE
A - VITESSE DE L'AIR
B - ALTITUDE
C - VISEE DU CANON
D - INDICATEUR DE SELECTION D'ARME
E - ENNEMI/AU-DESSUS/EN-DESSOUS
F - INDICATEUR D'ALTITUDE DE L'AVION
G - TEMPERATURE DU CANON
H - INDICATEUR DE DEGATS
I - RADAR/ENNEMI REPERE/SIGNAL AVERTISEUR
J - VITESSE
K - COMPTE A REBOURS ACCROCHAGE MISSILE
L - HORIZON ATTIFICIEL
M - INDICATEUR AVERTISSEMENT MISSILE

Chaque niveau comprend 3 appareils qui doivent être détruits. Les points sont accordés en fonction des avions

ez de placer votre appareil derrière l'ennemi — c'est le moment où il est le plus vulnérable et où il lui est

Utilisez les mitraillettes pour les attaques à courte portée et les missiles pour les attaques à longue portée.
 Quand vous virez, utilisez la montée pour effectuer un virage plus serré.

CONSEILS UTILS

ie. Elles risquent de chauffer et de s'enrayer si vous les utilisez de façon